



ANÁHUAC MAYAB
Educación Continua

Certificación en Motion Graphics para la Publicidad



PRESENCIAL



Universidad Anáhuac Mayab



**MICROCREDENCIAL
POR MÓDULO**





¿POR QUÉ ESTUDIAR ESTE PROGRAMA?

Fortalece tu perfil creativo con proyectos audiovisuales aplicables a publicidad y medios digitales

Esta certificación combina fundamentos técnicos, narrativa visual y producción digital para que desarrolles piezas orientadas a marcas, empresas e instituciones. Su enfoque práctico te permitirá avanzar de manera progresiva, trabajar con herramientas especializadas y construir proyectos que respalden tus habilidades en diseño audiovisual y animación digital.



OBJETIVO DEL PROGRAMA

Desarrolla proyectos audiovisuales de motion graphics mediante el dominio progresivo de Adobe After Effects y herramientas complementarias, integrando animación 2D, espacio tridimensional, animación de personajes y composición audiovisual para generar contenido visual orientado a la industria creativa.

¿PARA QUIÉN ES ESTE PROGRAMA?

¿Te reconoces en alguno de estos *perfiles?*

Dirigido a público en general con conocimientos previos en diseño gráfico, manipulación de imágenes digitales o áreas afines, así como dominio de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop en un nivel básico a intermedio.



¿Qué aprenderás?

- Aplicar herramientas de Adobe After Effects para la producción de motion graphics
- Utilizar fundamentos de animación digital en proyectos audiovisuales
- Integrar composición visual, tipografía, color, timing y audio en piezas animadas
- Desarrollar animaciones 2D y 3D con narrativa visual
- Incorporar efectos visuales, cámaras, luces y composición tridimensional
- Optimizar y exportar contenido audiovisual para plataformas digitales

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

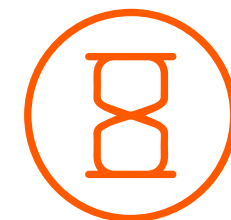
Todo lo que necesitas saber antes de inscribirte.



MODALIDAD

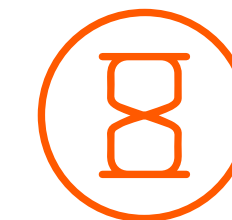
Presencial

Universidad Anáhuac Mayab



NIVEL

Introdutorio



DURACIÓN

60 horas

15 sesiones | 3.5 meses

HORARIOS

Sábados de 09:00 a 13:00 hrs

SOLICITAR INFORMACIÓN →

INVERSIÓN

Inscripción: \$5,500 MXN

Colegiaturas: 3 colegiaturas de **\$5,500 MXN**



SISTEMA DE RECONOCIMIENTO

Proceso de **certificación oficial** y obtención de **insignias digitales verificables**.



PASO 1

Entregable

¿QUÉ ES?

La evidencia de que aplicaste lo aprendido. Es el producto, proyecto o ejercicio que desarrollas al cierre de cada módulo para demostrar la competencia adquirida — no un examen, sino una muestra real de lo que ya sabes hacer.



¿CÓMO SE ENTREGA?

Cada módulo define su propio entregable y se envía en la plataforma del programa dentro del plazo indicado por el facilitador. Su aprobación es requisito para obtener la microcredencial del módulo.



PASO 2

Microcredencial

¿QUÉ ES?

Una microcredencial es una insignia digital que obtienes al aprobar cada módulo individualmente. Certifica una competencia concreta y es verificable y compartible en tus redes y plataformas de empleo desde el momento en que la recibes.



¿CÓMO SE OBTIENE?

Cumpliendo con la asistencia y entregando la evidencia de cada módulo. Al finalizar el programa, habrás acumulado una colección de insignias que documenta tu aprendizaje paso a paso.



PASO 3

Certificación

¿QUÉ ES?

Una certificación es el reconocimiento formal de las competencias que desarrollaste y demostraste a lo largo del programa. Al concluirlo, recibirás un documento oficial emitido por la Universidad Anáhuac Mayab —y en programas seleccionados*, respaldado por un organismo aliado— que acredita tu perfil ante el mercado profesional.



¿CÓMO SE OBTIENE?

Aprobando todos los módulos con asistencia mínima del 80% y entregando las evidencias de aprendizaje de cada etapa.

SISTEMA DE NIVELES
5 niveles de competencia

01 FUNDAMENTOS
SABER

02 HERRAMIENTAS
SABER HACER

03 METODOLOGÍAS
SABER CÓMO

04 APLICACIÓN PROFESIONAL
SABER RESOLVER

05 INNOVACIÓN
SABER TRANSFORMAR



ANÁHUAC MAYAB
Educación Continua

SISTEMA DE RECONOCIMIENTO

Tu ruta hacia la certificación



FUNDAMENTOS

Motion Graphics en
After Effects

1

HERRAMIENTAS

Manejo de Tipografía
Cinética

2

HERRAMIENTAS

Diseñador de Entornos
3D en After Effects

3

**APLICACIÓN
PROFESIONAL**

Animación de
Personajes 2D

4

**APLICACIÓN
PROFESIONAL**

Creador Profesional
de Motion Graphics

5



Así funciona el camino



1. Apruebas
el módulo



2. Obtienes una
microcredencial



3. Al reunir las
obtienes el certificado



Los niveles pueden repetirse. Esta ruta es visual y referencial, no una secuencia rígida.

MÓDULO 1

FUNDAMENTOS Y FLUJO DE TRABAJO EN AFTER EFFECTS

- 1.1. Primeros pasos: acercamiento a la interfaz
- 1.2. Aspectos básicos del video
 - 1.2.1. FPS
 - 1.2.2. Medidas
 - 1.2.3. Aspect ratio
- 1.3. Repaso de Photoshop e Illustrator
- 1.4. Importación de archivos de mapa de bits y vectoriales
- 1.5. Propiedades básicas de las capas en AE y creación de keyframes
- 1.6. Motion path
- 1.7. Creación y uso de las capas de formas
- 1.8. Planeación de un proyecto de Motion Graphics
- 1.9. Búsqueda de referencias e inspiración
- 1.10. Búsqueda de recursos gráficos

FUNDAMENTOS



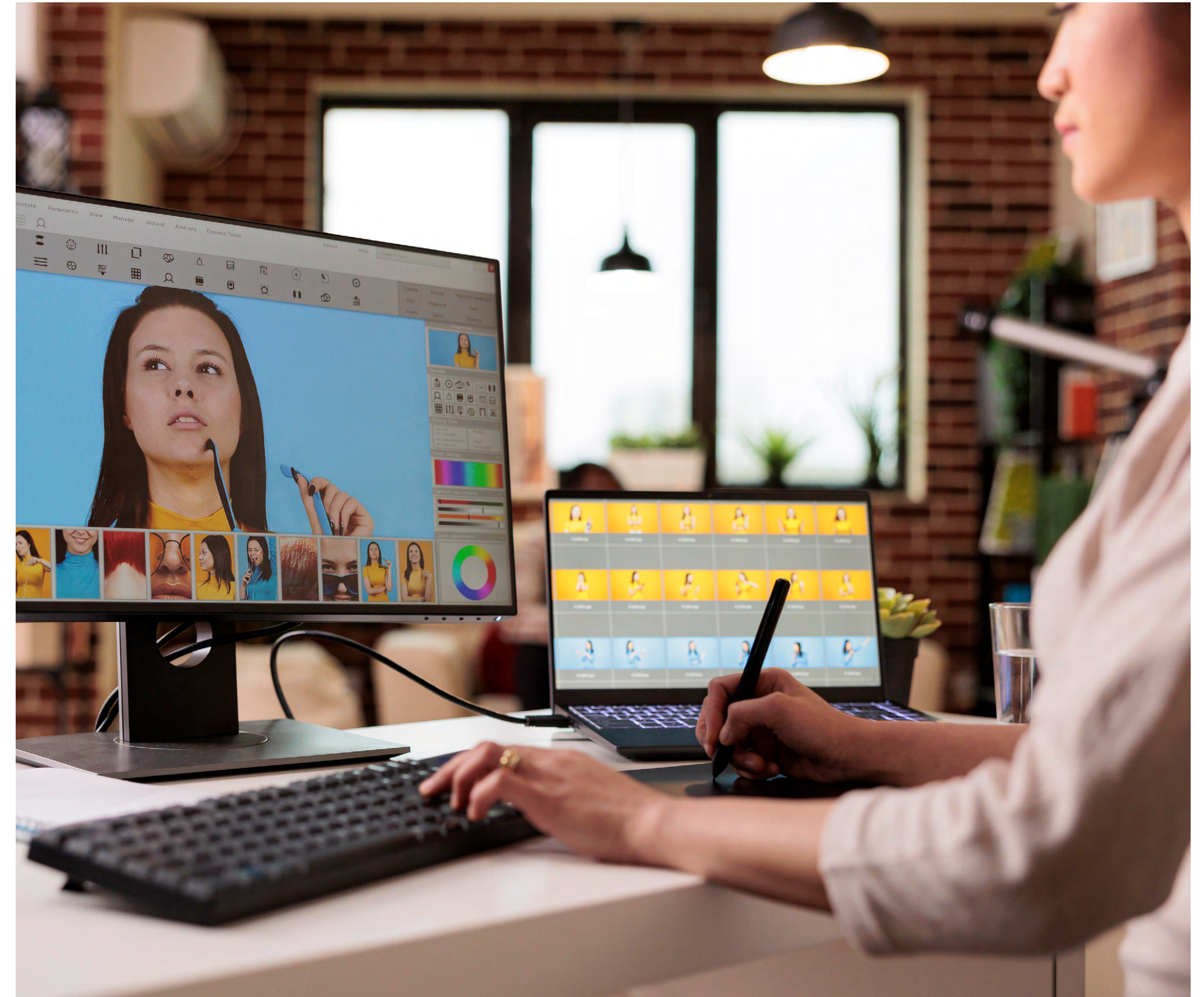
MICROCREDENCIAL Motion Graphics en After Effects

Domina la interfaz, herramientas y flujo de trabajo básico de Adobe After Effects. Comprende los fundamentos del video digital, manejo de capas, keyframes y composición. Aplica principios básicos de animación y organización de proyectos.



ENTREGABLE:

Portafolio de ejercicios que incluya animación básica de texto, formas y efectos.



MÓDULO 2

GRÁFICOS EN MOVIMIENTO Y TIPOGRAFÍA CINÉTICA

2.1. Animación de texto y uso de animaciones preestablecidas de texto

2.2. Los 12 principios de la animación

2.3. Manipulación de las curvas de velocidad

2.4. Asistentes de fotogramas clave

2.4.1. Easy ease

2.4.2. Ease in

2.4.3. Ease out

2.4.4. Hold key frame

2.5. Añadir y animar máscaras

2.5.1. Revelar capa con máscaras

2.5.2. Transiciones

2.5.3. Mattes

2.6. Añadir y animar efectos

2.6.1. Blur & Sharpen

2.6.2. Color correction

2.6.3. Distort

2.6.4. Generate

2.6.5. Stylize

2.6.6. Keying básico

2.7. Ejemplos de usos prácticos de los efectos

2.8. Ejemplos de usos prácticos de los efectos II

2.9. Importación y uso de audios en AE

2.9.1. Música

2.9.2. Voz en off

2.10. Tipos de cortes y uso de transiciones

2.11. Sincronización de la acción de la animación con el audio

2.12. Uso avanzado de shape layers

2.13. Uso de track mattes y blending modes

2.14. Animación tipográfica avanzada

2.15. Exportación para redes sociales y broadcast

2.16. Interpretación de brief publicitario

2.17. Storytelling aplicado a motion graphics

2.18. Diseño de storyboard

HERRAMIENTAS



MICROCREDENCIAL Manejo de Tipografía Cinética

Aplica principios de composición visual, tipografía, color y timing en animación. Diseña secuencias de tipografía cinética y motion graphics orientados a comunicación publicitaria. Integra audio, transiciones y efectos para reforzar la narrativa visual.



ENTREGABLE:

Video de tipografía cinética o pieza promocional breve con narrativa visual y audio.

MÓDULO 3

ESPACIO 3D, CÁMARAS Y COMPOSICIÓN VISUAL

- 3.1. Capas 3D
- 3.2. Cámara
- 3.3. Emparentar
- 3.4. Luces
- 3.5. Importación de archivos de video con transparencia
 - 3.5.1. Overlays
 - 3.5.2. Texturas
 - 3.5.3. Videos con canal alfa
- 3.6. Paralaje básico
- 3.7. Composición tridimensional avanzada
- 3.8. Uso narrativo de cámaras virtuales
- 3.9. Profundidad de campo
- 3.10. Animación de cámaras y movimientos cinematográficos
- 3.11. Uso de luces en composición visual
- 3.12. Parallax avanzado
- 3.13. Integración de texturas y overlays
- 3.14. Producción de póster animado

HERRAMIENTAS



MICROCREDENCIAL Diseñador de Entornos 3D en After Effects

Construye composiciones en espacio tridimensional dentro de After Effects. Utiliza cámaras, luces y profundidad de campo para generar escenas dinámicas. Integra elementos 3D y parallax avanzado.



ENTREGABLE:

Póster animado o escena tridimensional con cámaras, luces y profundidad de campo.

MÓDULO 4

ANIMACIÓN DE PERSONAJES Y AUTOMATIZACIÓN CON EXPRESIONES

- 4.1. Principios de animación aplicada a personajes
- 4.2. Preparación de personajes vectoriales para animación
- 4.3. Rigging básico en After Effects
- 4.4. Uso de herramientas de puppet tool
- 4.5. Introducción a plugins de rigging
 - 4.5.1. Duik Bassel o similar
- 4.6. Animación de walk cycle
- 4.7. Expresividad y acting en animación
- 4.8. Integración del personaje en narrativa audiovisual
- 4.9. Uso de expresiones básicas para automatización

APLICACIÓN PROFESIONAL



MICROCREDENCIAL Animación de Personajes 2D

Prepara personajes vectoriales para animación. Aplica rigging básico y Puppet Tool. Utiliza expresiones para automatizar propiedades y optimizar procesos.



ENTREGABLE:

Walk cycle o secuencia animada de personaje con rigging y expresiones básicas.

MÓDULO 5

POSTPRODUCCIÓN, INTEGRACIÓN 2D/3D Y PROYECTO FINAL

- 5.1. Pre-composición
- 5.2. Render
 - 5.2.1. Extensiones
 - 5.2.2. Códecs
 - 5.2.3. Compresión de video
- 5.3. Introducción a Cinema 4D
- 5.4. Interfaz y navegación
- 5.5. Creación de objetos básicos
- 5.6. Uso de splines y extrusiones
- 5.7. Materiales básicos
- 5.8. Iluminación básica
- 5.9. Render básico
- 5.10. Integración con After Effects mediante Cineware
- 5.11. Animación de objetos en Cinema 4D
- 5.12. Uso de cámaras y luces avanzadas
- 5.13. Render multipass
- 5.14. Integración avanzada con After Effects
- 5.15. Composición final
- 5.16. Corrección de color
- 5.17. Render final y optimización para medios digitales
- 5.18. Presentación del proyecto final
- 5.19. Conclusiones y recomendaciones finales

APLICACIÓN PROFESIONAL



MICROCREDENCIAL **Creador Profesional de Motion Graphics**

Integra recursos de After Effects y Cinema 4D en un flujo de trabajo profesional. Realiza composición final, corrección de color y optimización para distintas plataformas. Desarrolla una pieza audiovisual completa a partir de un brief creativo.



ENTREGABLE:

Proyecto final: pieza de motion graphics que integre animación 2D, elementos 3D, audio y postproducción.

Claustro Académico



Lic. Aldo Villanueva Lizama

Es Licenciado en Comunicación Digital. Cuenta con más de una década de experiencia en modelado 3D, motion graphics y contenido multimedia, áreas en las que ha desarrollado proyectos creativos y audiovisuales vinculados con la producción digital.

Ha colaborado con agencias de publicidad como realizador de piezas para marcas destacadas, entre ellas Paramount Plus Latinoamérica, Universal TV Latinoamérica, Zurich y L'Oréal. Su trayectoria integra producción de contenido multimedia, desarrollo de piezas visuales y proyectos enfocados en motion graphics y modelado 3D.

Es usuario activo de Cinema 4D desde 2013, herramienta con la que ha desarrollado proyectos de modelado 3D para realidad aumentada y renders para visualización arquitectónica, fortaleciendo su perfil técnico en animación, composición tridimensional y producción visual.



Mtro. Gilberto Rojas Juárez

Es Maestro en Artes Visuales por la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, con campo disciplinario en Diseño Gráfico, y Licenciado en Diseño y Comunicación Visual con especialidad en Ilustración por la misma institución. Fue acreedor a la Medalla Gabino Barreda por obtener el más alto promedio de calificación de su generación.

Ha trabajado como freelance en proyectos publicitarios desde 2006, realizando ilustración y diseño gráfico para instituciones, estudios y marcas como Ideas Telcel, SEMARNAT, Instituto Nacional de Pediatría, British Council, Kamikaze Studio, Compartamos Banco, Nestlé, Norton Antivirus, Canal 22 y Teatro y Más. También se desempeñó como diseñador gráfico en el FONCA y como Director de Arte, Diseñador Motion Graphics y Coordinador de Diseño en la Agencia Pop Media.

Ha obtenido reconocimientos en ilustración, publicado obras ilustradas y colaborado con revistas como PICNIC, Punto de Partida, La Mosca y Rolling Stone. Además, cuenta con experiencia docente y de investigación en instituciones como la UNAM, UNITEC y Escuela Digital, impartiendo asignaturas relacionadas con ilustración, diseño gráfico, animación 2D, edición de video, After Effects, Photoshop, Illustrator y Premiere.

SOBRE LA UNIVERSIDAD ANÁHUAC MAYAB

MÁS DE 40 AÑOS FORMANDO LÍDERES EN EL SURESTE.

Una institución con vocación de excelencia, acreditaciones internacionales y una comunidad que impulsa el desarrollo profesional y humano de cada alumno.

En la **Universidad Anáhuac Mayab** hemos trabajado de manera constante para ofrecer los mejores programas educativos en la región, diseñando contenidos que responden a las demandas actuales de nuestra sociedad.

Nuestros programas integran conocimientos técnicos especializados con el desarrollo de habilidades de liderazgo, comunicación y trabajo en equipo, asegurando que cada egresado cuente con herramientas de alto valor y conexiones que impulsarán su crecimiento.

• **Universia**
Miembro

• **edX**
Plataforma asociada

• **FIMPES**
Acreditada



→ **Comunidad de impacto**

Claustro académico con experiencia real en la industria y una red de egresados con presencia nacional e internacional.

→ **Formación integral**

Programas diseñados para desarrollar profesionales con visión estratégica, valores sólidos y habilidades para transformar su entorno.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

01

Entra a nuestra página

merida.anahuac.mx/educacion-continua



02

Encuentra el programa de tu preferencia

Busca este programa y ubica el botón “Aplicar al programa”

03

Llena el formulario de contacto

Encuétralo al final de la página del programa.

04

Espera tu correo de confirmación

Recibirás un mail con los pasos para completar tu inscripción. Síguelos y confirma tu lugar.

CONTACTO

Continúa tu crecimiento profesional



TU ASESORA

ADRIANA PINTO

TEL (999) 942 48 00 Ext. 1616

MAIL adriana.pinto@anahuac.mx

WEB merida.anahuac.mx/educacion-continua



ANÁHUAC MAYAB
Educación Continua